キャラクター名
リィン・ティーニャ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	バード	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	13
種族	フェイ/リャナンシー			**境遇**	没落
出自（効果）	禁断の恋			**目標**	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	6	18	10	15	16	9
ボーナス	2	2	6	3	5	5	3
クラス修正	0	1	1	0	2	1	1
他修正							
能力値	2	3	7	3	7	6	4

HP	53
MP	59
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部									
胴部									
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	楽器								
能力値			3	0	7	0	6	14	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	0	8	3	6	15	7 m
総計(左)			3	0					
総計(両)			3	0					
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	6			6	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
手提げバッグ	
小道具入れ	
冒険者セット	
上等な衣服	
MPポーション×12	

現在重量： 13		
最大重量： 16	所持金： 246	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フェイ/リャナンシー	★	0	パッシブ	-	自身	-		
効果： 呪歌判定に+1D								
インタラプト	1	0	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果： 一部を除くスキル打ち消し								
バタフライダンス	1	0	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避+1D								
ドッジムーブ	1	0	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避+3								
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果： 回避+6								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1回	
効果： 対象に行動させる。行動終了してたらダメ								
ダンシングヒーロー	1	0	判定直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 判定に+1D								
マタドール	1	4	判定直前	-	自身	自動		
効果： 回避+2								
クイックソング	1	10	セットアップ		自身	呪歌		
効果： セットアップで歌を歌う								
スレノディ	1	10	メジャー		範囲	呪歌	シナリオ1回	
効果： 対象の属性チェンジ								
ラウドボイス	1	5	メジャー	20m	範囲	呪歌		
効果： 対象にスリップ								
ガルドル	1	4	効果参照	-	自身	自動		
効果："「対象：範囲」の「分類：呪歌」と同時に使用する。 その「分類：呪歌」の「対象：範囲」を「対象：範囲(選択)」に変更する。"								
シルバリィソング	1	0	パッシブ	-	自身	-		
効果： 呪歌判定+1D								
ファイトソング	1	0	セットアップ	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果： シナリオ制限スキルの使用数を１回復								
レクイエム	1	5	メジャー	20m	範囲	呪歌		
効果： 対象に威圧								

ヒューリンの男性と駆け落ちして国を追い出された妖精女王の娘。
元王族として、現王族の妖精の姫とも何度か会っていて、その子とはお友達。
けれど、最近はそのお姫様もお城から出られない様子……
そんな時に届く一通の手紙、そこにはこんな内容が……
『お姫様なんてやりたくなかった……あなたがお姫様を出来てたら……ううん、ごめん。
　でも……辛いよ。　お城の中に味方なんて居ない、お父さんもお母さんも私を道具かなにかだと思ってる……
　リィンに会いたいよ……リィンに助けて欲しいよ……。　　ごめん、無理言っちゃった。』
その手紙を見て割と緩い彼女は決意する。
「そうだ、有名になってあの子の親衛隊的なものになればいいんだ！」

キャラクター名
リィン・ティーニャ

プレイヤー名

所持品

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ミュトスノウリッジ	1							
効果：神話・伝説に関する知識の【知力】判定に+1D。								
トレジャーハンターⅠ	1							
効果：エネミーを倒した際に行なうドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイトを1点消費。さらにそのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行なう。								
トレーニング：敏捷	1							
効果：敏捷+3								
トレーニング：感知	1							
効果：感知+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								